CLASSIFICADOS

A ZAP DESIGN CRIOU AS FONTES POSTSCRIPT DA REVISTA MACMANIA

A ZAP DESIGN CRIOU O LOGOTIPO DA REVISTA MACMANIA

A ZAP DESIGN CRIOU O PROJETO GRÁFICO DA REVISTA MACMANIA

O QUE SERÁ QUE A ZAP DESIGN VAI CRIAR PARA A SUA EMPRESA?

FONTES • LOGOTIPOS • PROJETOS GRÁFICOS
549 6676

DISQUE CLASSIFICADOS: (011) 284 6597

DISQUE ASSINATURAS: (011) 549 6676

GET INFO

EDITOR DE TEXTO
HEINAR MARACY

EDITOR DE ARTE
TONY DE MARCO

CONSELHO EDITORIAL
CAIO BARRA COSTA (Cabaret Voltaire)
CARLOS FREITAS (Trattoria Di Frame)
WALTER HARASAKI (Idéia Visual)
OSWALDO BUENO (SPMUG)
MARCOS SMIRKOFF (Vetor Zero)
DIMITRI LEE (Sueden)

EDITORA EXECUTIVA
BELINDA SANTOS

EDITORAÇÃO
EGLY CRISTINA DEJULIO

REVISÃO
BERNADETTE SOUZA

CAPA
FOTO DE CRISTIANE BURRIL ALTERADA NO ADOBE PHOTOSHOP 2.5 POR MARCOS SMIRKOFF

COLABORADORES
NAZARET DARAKDJIAN, RICARDO TELES, ANETE TAUBER, JOSE DONIZETE DE MELO, MARIZA DIAS COSTA, MARIO KANNO, MARCELO DE CASTRO, EMILIO DAMIANI, MARISTELA FARIA, NEDER ABDALLA, KLAUS TESKE, RODRIGO & RAFAEL

SOFTWARE
QuarkXPress 3.1, Fontographer 3.0, Word 5.1, Illustrator 5.0, FreeHand 3.1, PageMaker 5.0, MicroPhone II 4.0, Photoshop 2.5

HARDWARE
Quadra 950, LcIII, IIsi, CromaGraph S 2000, Linotronic 630. Disco ótico Micronet

FOTOLITOS
Gutenberg

IMPRESSÃO
Pancrom

DISTRIBUIÇÃO
BH Distribuidora

EDITORA BOOKMAKERS

DIRETORES
BELINDA SANTOS
HEINAR MARACY

As fontes PostScript Futura Vítima, Futura Vítima Bold, Futura Vítima Extra Bold, Sequestro, Ariana Medium, Zine Fina, Zine Grossa e Pinups são marcas registradas da Zap Design. Macmania e Macintóshico são marcas registradas da Editora Bookmakers.

MACMANIA é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda. Rua do Paraíso 706, Aclimação CEP 04103-010 São Paulo SP (011) 284 6597.
Opiniões emitidas em artigos assinados não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.

TID BITS

DONNA MATRIX

Uma andróide construída para o prazer que é linkada a um sistema de inteligência militar e sai destruindo tudo o que vê pela frente. *Donna Matrix* é o primeiro gibi totalmente feito por computador. Gibi mesmo, mensal, nada de graphic novel. Mike Saenz, autor de *Iron Man: Crash* e do CD-ROM *Spaceship Warlock,* utiliza uma rede de Quadras 950, rodando o Swivel Professional, para modelar todos os personagens e cenários. Cada cena é importada para o Electric Image Animation System (EIAS), onde são aplicadas texturas e iluminação. Efeitos especiais, como chamas, lasers e outras pirotecnias, são adicionados no Photoshop. A imagem final é então importada para o Illustrator, onde é montada a página, adicionando balões e onomatopéias.

Olha só a cara de malvada da pistoleira laser

SPMUG

Macintosheiros de São Paulo se uniram para formar o primeiro grupo de usuários do Brasil. O SPMUG (São Paulo Macintosh User Group) é uma entidade sem fins lucrativos que coordena uma área no BBS Canal VIP. Por uma taxa mensal de US$ 5, os associados têm direito a um disquete mensal que inclui um jornal e sharewares. Pagando US$ 15, você ganha três disquetes/mês, pode participar das conferências, via BBS, e receber suporte técnico. Aos interessados, basta escrever para:

SP Macintosh User Group
Caixa Postal 15668-0
CEP 03316-010
São Paulo - SP

SYSTEM 7 EM PORTUGUÊS

A CompuSource, até o momento a única representante oficial da Apple no Brasil, já enviou no início de dezembro para seus testadores beta a versão brasileira do System 7.1, que deverá acompanhar todos os Macs vendidos a partir de meados do ano que vem.

Segundo Eduardo Carvalho, diretor de Marketing da CompuSource, está também em fase final a versão em português do ClarisWorks.

Para saber quantos Macs existem no Brasil (30 mil? 50 mil? Quem dá mais?), a CompuSource pretende iniciar uma grande campanha de cadastramento em 94. Segundo Carvalho, a CompuSource não está preocupada em saber como ou onde o usuário adquiriu seu equipamento. Para estimular o cadastramento, cada proprietário de Mac que se cadastrar junto à CompuSource receberá uma cópia do System 7.1 em português.

OBJETO DO DESEJO

Esse é o time de gostosonas que você tem à disposição

Considerado como o melhor exemplo de CD-ROM interativo com filmes em QuickTime lançado até agora, **PENTHOUSE INTERACTIVE VIRTUAL PHOTO SHOOT** transforma seu Mac em um estúdio e você em um fotógrafo da Penthouse. Escolha uma modelo, converse com ela, peça para ela fazer uma pose sensual, clique, outra pose, clique. Ao final da sessão, veja suas fotos comentadas pelo editor da revista, Bob Guccione. São 90 minutos de vídeo de alta qualidade a 15 frames por segundo.

TID BITS

NOVOS MACS

Para quem achava que só iria precisar se atualizar quando chegassem os Macs PowerPC no começo de 94, novembro último trouxe uma boa e uma má notícia. A boa é que, pela primeira vez, o preço de Macs nos EUA está menor que o de PCs com performance semelhante.
A má notícia é que, como se não bastasse a plêiade de modelos baseados nos chips 68030 e 040 que já existem, vêm aí novos modelos e – pra que simplificar se é possível complicar? – alguns modelos atuais mudaram de nome, outros vão desaparecer. Se você já estava com dificuldades para saber que Mac comprar, prepare-se.

FIM DOS CENTRIS

A Apple acabou com a linha Centris. Os Centris 610, 650 e 660AV vão manter seus números e passar a se chamar Quadra 610, 650 e 660AV.
O Quadra 610 (US$ 1.550, preço de lista nos EUA) terá um chip 040, de 25MHz, e não o 68LC040 sem FPU do Centris 610. O Quadra 650 (US$ 2.330, EUA) também será uma versão melhorada do modelo Centris equivalente, com um clock de 33 MHz. O Quadra 660AV será a mesma máquina, só muda o nome.

QUADRA 605

O fim dos Centris não significa o fim do chip meia-bomba 68LC040. O novo Quadra 605 (US$ 1.500) vai utilizar uma versão de 25 MHz do chip em uma nova caixa, menor que a do LC.

MAC TV

O MAC TV é a barganha do ano. Por US$ 2.080 você compra um Mac IIvx, uma TV Sony Trinitron 14" e um CD-ROM Apple, compatível com Photo CD. Tá certo, ninguém assiste TV no mesmo lugar que trabalha com o computador, mas as facilidades que este pequeno Frankenstein multimídia oferece deixam qualquer um babando. Com o mesmo controle remoto, você controla a TV e o CD-ROM. Você pode acoplar tanto periféricos de computadores como de TVs, videocassetes e videogames. Capturar frames de programas de TV vai ser tão fácil quanto digitar Command-Shift-3. Que tal colocar a Hebe Camargo como Startup Screen? Infelizmente, por enquanto, o MAC TV só será vendido no mercado americano.

MAC PC

Se não pode vencê-los, junte-se a eles. Parece que a Apple resolveu seguir ao pé da letra essa máxima. Na última COMDEX, ela anunciou o lançamento de um novo modelo, o Quadra 610 DOS Compatible, que além de um chip Motorola 68040 traz também um Intel 486SX.
Além de poder mudar de plataforma com um simples comando de tecla, o sistema permite trabalhar em dois ambientes (System 7, DOS ou Windows) ao mesmo tempo, caso você tenha dois monitores. Os atuais proprietários de Quadras (ou Centris) 610 poderão fazer o upgrade (*sidegrade*, talvez), adquirindo a placa DOS Compatibility Card. A placa deverá custar aproximadamente US$ 500, que é a diferença entre um Quadra 610 com DOS e um Quadra 610 normal.

LC 475

O LC finalmente chega ao 040 com o novo LC 475. As únicas diferenças em relação ao LC III são o chip 68LC040 e a capacidade de utilização de monitores de até 21 polegadas. O LC 475 contará também com o sistema Energy Star, que reduz significativamente o consumo de energia elétrica com o aparelho em operação.

COLOR CLASSIC II

A Apple lançou o Color Classic II, uma versão de 33MHz (uma vez e meia mais rápida que a atual) do conhecido computador de quatro patas. Só que, por enquanto, o modelo só está sendo vendido no Japão, o que tem despertado a inveja dos macmaníacos norte-americanos. Enquanto isso, circulam rumores de que a Apple estaria disposta a acabar com a linha Classic, encerrando seu último vínculo com o modelo original do Macintosh, o velho e bom caixotinho que aprendemos a amar e odiar.

AS CARTAS NÃO MENTEM

Enquanto não inauguramos nosso BBS, a única maneira para você, leitor, mostrar o que pensa sobre MACMANIA, Macintosh, Apple, bureaus, assistência técnica, e desabafar todas as suas frustrações por ser um macintosheiro no Brasil, é escrever para a tradicional Seção de Cartas. Dúvidas, reclamações, opiniões, dicas, vale tudo em qualquer formato. Laser, inkjet, disquete, dye-sublimation. O que importa é sabermos quem são as pessoas que trabalham nos 50 mil Macs que dizem que existem neste país.
Mande sua cartinha para:
MACMANIA
Editora Bookmakers
Rua do Paraíso, 706 Aclimação
São Paulo SP CEP 04103-010

CADÊ AS CORES?!!

Situação cotidiana: após horas de trabalho, escaneando imagens, retocando fotos, fazendo uma ilustração no FreeHand ou no Painter, seu Mac pergunta em que formato você quer salvar. Você nem vacila, usa o default do software e seu arquivo está seguro para continuar o trabalho, mostrar aos seus amigos na tela ou tirar uma impressão colorida.

Situação repentina, porém costumeira: um amigo pede sua ilustração para publicar numa revista. Você manda um disquete, mostra a prova colorida. Ele aprova. Dias depois, ele telefona perguntando "Onde estão as cores?" E, pior, quer o dinheiro de volta (que você já gastou). O problema, que você não sabia, é que enviou o arquivo em formato errado. Você abre o software que usou e, tentando resolver o problema, faz um Save As. Aí aparece aquela lista enorme de formatos de imagens...

TIFF, PICT, JPEG... QUAL ESCOLHER?

Para começar, é preciso compreender as características de cada tipo de imagem: em que software foi gerado, memória disponível no hard disk, resolução etc. Podemos dividir as imagens em dois grupos: imagens bitmap e imagens orientadas por objeto.

Imagens bitmap são compostas de pontos ou estruturas de pontos. Um desenho em preto-e-branco, por exemplo, é limitado a pontos pretos ou ausência de pontos (linguagem binária). A resolução (dpi ou pontos por polegada) determina a qualidade da imagem; porém, você não deve exagerar, pois quanto maior a resolução, mais memória é necessária. Alterar o tamanho também prejudica a qualidade da imagem. Os softwares de pintura (como Studio/32, PixelPaint, Painter, SuperPaint etc.) são bitmap. Os formatos bitmap que você deve conhecer são:

PICT: É o formato nativo do seu Macintosh; praticamente todo software é capaz de reconhecê-lo. É preto-e-branco. Seus tons de cinza são simulados por patterns.

PICT2: É o PICT evoluído, com até 16 milhões de cores. Em alguns programas que usam cores, o "2" não aparece. Não é possível fazer separação de cores em PICT2.

TIFF: É a imagem bitmap mais versátil. Normalmente usado em imagens escaneadas, pode ter 1 bit (preto-e-branco), 8 bits (tons de cinza) ou 24 bits (full color). Use TIFF RGB para vídeo. Para separar cores, use TIFF CMYK.

Imagens orientadas por objeto são imagens que o computador interpreta por coordenadas vetoriais, onde cada linha ou objeto é uma descrição matemática de posição, cor e forma. Os softwares de ilustração (como Canvas, MacDraw, Illustrator, FreeHand etc.) e as fontes PostScript são orientados por objeto. As imagens independem da resolução em que foram feitas. Os dados vetoriais são interpretados pela impressora PostScript. Quanto melhor for a impressora, melhor será a tradução desses dados em curvas e formas sobre o papel. Você pode mudar o tamanho da imagem, com precisão, sem perder qualidade. O tamanho do arquivo é bem menor que o de imagens bitmap. Porém, imagens muito complexas podem exigir muito do seu computador ou da imagesetter para imprimir. Para utilizá-las com um software de editoração (como PageMaker ou QuarkXPress), é necessário transformá-las em EPS.

EPS (Encapsulated PostScript): Não é exatamente um tipo de imagem, e sim um documento contendo descrições da sua imagem (pode ser bitmap ou orientada por objeto). Apesar de ser muito preciso, costuma ocupar muita memória e o preview na tela é distorcido.

DCS (Desktop Color Separation): É um tipo especial de EPS, desenvolvido para separação de cores. São quatro arquivos para impressão que contêm características de cada lâmina de cor necessária para impressão (cor da escala, retícula, ângulos etc.), e mais um com uma representação PICT em baixa resolução, para determinar cortes e posição. É o formato mais adequado para dar saída de quadricromia nos bureaus.

JPEG: Salvando neste formato, um arquivo bitmap muito grande pode ser comprimido em até 20 vezes sem perder a qualidade do original. Muito útil em multimídia ou para fazer um arquivo de imagens. Cuidado para não confundir o *formato* JPEG com a *compressão* JPEG.

Valter Harasaki

Formato	PRÓS	CONTRAS
PICT	Compatibilidade	Somente preto e branco
PICT2	Arquivos mais compactos que TIFF Compatibilidade	Tamanho determinado por pixels Mudar de tamanho altera qualidade Não separa cores na maioria dos softwares
TIFF (Grayscale)	Compatibilidade Possível exportar para PC Precisão	Resolução determina qualidade Aumenta o tamanho do arquivo
TIFF (RGB)	Compatibilidade Possível exportar para PC	Resolução determina qualidade Aumenta o tamanho do arquivo Separação de cores necessita de software
TIFF (CMYK)	Popular em bureaus Possível exportar para PC Já contem informações de quadricromia	Resolução determina qualidade Tamanho do arquivo maior que TIFF RGB Incompatível com softwares antigos
EPS	Compatibilidade Possível exportar para PC Resultados bastante previsíveis	Arquivos grandes Editar necessita conhecimento de PostScript Arquivos complexos geram tempo extra no bureau
EPS DCS	Popular em bureaus Já contém informações de quadricromia Precisão para produzir fotolitos PICT preview facilita diagramação	Arquivo dividido é grande Não é compatível com todos os softwares PICT preview distorce cores
JPEG	Compacta Perda de qualidade imperceptível	Para usar é necessário descompactar Compactar pode ser demorado Não é compatível com softwares de editoração

Por que MACMANIA? Porque essa é a relação que temos com essas pequenas caixas acinzentadas. Para nós, o Mac não é uma "ferramenta" ou apenas uma "máquina de produtividade". Ele é a nossa fonte de renda, alegrias e frustrações. É a opção que fizemos, como usuários, por saber que ela é a melhor.

MACMANIA é a primeira revista dirigida aos usuários de produtos Apple do Brasil. Produzida totalmente em Macs, por gente que lê, fala, escreve, desenha, come e respira Macintosh. Uma revista feita para agradar e informar o usuário nacional e não um mero catálogo de produtos com algumas informações traduzidas para o português no meio.

Uma revista que mostra o que se pode fazer com um Mac na mão e boas idéias na cabeça. Fontes exclusivas, ilustrações PostScript e uma diagramação que utiliza ao máximo os recursos dos melhores programas de editoração eletrônica e edição de imagens.

Não queremos nada com o PC. Não vamos entrar em discussões sobre se "o-meu-sistema-operacional-é-mais-gráfico-que-o-seu" ou "sim,-mas-o-meu-computador-é-mais-rápido-e-mais-barato". Mas, isso não quer dizer que vamos confundir Spindler com Stalin e colocar seu retrato na parede da redação. Sabemos que a Apple melhorou bastante a relação custo/benefício de seus equipamentos, mas que ainda tem suas recaídas, lançando produtos que não chegam a atender o nível de exigência de um macintosheiro experimentado.

Sabemos também que a cortina de ferro da informática já está caindo. A multimídia, os assistentes pessoais e novos e poderosos microprocessadores estão rapidamente revolucionando o mercado de computadores pessoais. Em breve os sistemas e arquiteturas que conhecemos serão substituídos por outros melhores e mais potentes. Vêm aí o PowerPC e o System 7 for Windows (argh!) que vão trazer a alegria e a fraternidade entre Macs e PCs até que a morte (em um ou dois anos, talvez) os separe. Até lá, continuaremos macmaníacos até a medula, informando, apontando falhas e exigindo qualidade dos softwares, hardwares e serviços prestados aos usuários.

ÍNDICE

BÊ-A-BÁ DO MAC

DISQUETE
Começando do Zero

Disquetes são os melhores amigos do macmaníaco. Todo mundo tem, todo mundo usa. É o meio mais prático para becapar e transportar arquivos, a não ser que você trabalhe com multimídia. Todos os Macs lançados após o extinto SE aceitam disquetes de HD (alta densidade), de 1,4 megabyte. Os Macs mais antigos só aceitam disquetes DD (dupla densidade), de 800K. É fácil distinguir um disquete de 800K de um de 1,4 Mb. Se você olhar o disquete pelo lado de trás, onde há um círculo de metal, vai ver que o DD tem apenas um furo quadrado do lado esquerdo, enquanto o HD tem dois, um de cada lado. O furo do lado esquerdo tem uma trava de plástico que, quando abaixada, tranca seu disquete e impede que os dados que estão lá dentro sejam apagados. Caso você tenha que levar um disquete a um amigo com um SE ou um Plus que só aceita disquetes DD, há um truque para transformar disquetes HD em DD. Basta colocar um durex no furo do lado esquerdo e inseri-lo no drive. Quando o Mac perguntar como deve formatar o disquete, clique em two-sided. Seu disquete de 1.400K vai ser reduzido a 800K. Assim que for possível, tire o durex. Ele tem o péssimo hábito de soltar quando o disquete está dentro do drive.

Além da baixa capacidade de armazenamento, outra grande desvantagem do disquete é sua fragilidade. Quedas, calor, muita umidade, pouca umidade, tudo conspira para apagar os dados que você tem armazenados em disquete. Até os plastiquinhos que vêm junto com os disquetes para protegê-los da poeira, são perigosos. Diz a lenda que eles provocam eletricidade estática suficiente para prejudicar os dados. Guarde seus disquetes em caixas de plástico ou madeira e becape os trabalhos que você não pode perder de jeito nenhum pelo menos em dois disquetes diferentes.

VALE A PENA PERDER ALGUM TEMPO COM ELES

Catalogar os disquetes é uma coisa importante a fazer para que eles não se transformem em uma mera pilha de quadradinhos de plástico. Cole a etiqueta e escreva o que vai copiar, antes de formatar o disquete. Sempre batize seu disquete. Vença a preguiça, ou você vai acabar com um monte de disquetes chamados Untitled. Se você possui uma impressora, pode escolher Print Window (Print Directory no System 6) no menu File e fazer etiquetas editoradas. Se tiver muitos documentos no disquete, vá no Page Setup e experimente imprimir com 50% do tamanho da página.

Não carregue seus disquetes em bolsas ou carteiras. Além da poeira e sujeira que podem cair neles, há sempre o risco daquele fecho magnético acabar com seus preciosos dados. Pelo mesmo motivo, deixe-os longe de caixas acústicas, telefones, tesouras e qualquer equipamento ou objeto que seja capaz de gerar campo magnético. Procure também não deixar seus disquetes perto da CPU. Não se esqueça de sempre abrir o documento copiado para saber se ele está OK. Faça disso um costume e evite muitas dores de cabeça.

Users & Groups

NO MAC COM DANUZA

John Esteves/Folha Imagem

NOME: Danuza Leão
HARDWARE: Color Classic, Duo 210
SOFTWARE: Microsoft Word 5.1

A jornalista Danuza Leão decidiu comprar um computador após o extenuante trabalho de criação de seu livro *Na Sala com Danuza*. "No final do dia eram pilhas e mais pilhas de papel. Não dava para aguentar. Meu filho é que me convenceu a comprar um Mac. Ele tem uma distribuidora de filmes informatizada com Macs e sempre falou que a turma do Mac é muito mais legal que a turma do PC. Infelizmente, o jornal onde eu trabalho (*Jornal do Brasil*) foi informatizado com terminais PC pré-históricos e eu tive que aprender os dois sistemas."

Depois de um difícil período de adaptação – onde enfrentou até uma invasão de formigas no teclado do seu PowerBook – Danuza virou uma macmaníaca convicta, que até sonha com seu Classic Color quando está longe de casa.

Danuza, no entanto, não está totalmente satisfeita com seu PowerBook. Está pensando em vendê-lo para comprar um que tenha drive de disquete embutido. "Meu modelo ideal seria um PowerBook que viesse com uma pequena impressora acoplada".

Quanto às boas maneiras no Mac, Danuza não vê nenhum inconveniente em pedir para a aeromoça recarregar sua bateria, quando ela falha no meio de um vôo. Ela tem também uma posição bastante liberal em relação à pirataria. "Esse é um conceito que eu acho difícil de assimilar. E uma coisa tão fácil de se fazer. Acho que a tendência é isso deixar de ser crime."

ABRA O QUICKEYS E CLIQUE SOBRE O LOGO. ESPERE MEIO MINUTO PARA VER A BANDA PASSAR.

NEWTON

O PEQUENO NOTÁVEL

Segundo uma pesquisa da Motorola, na virada deste século cerca de 20 milhões de americanos deverão estar utilizando algum tipo de assistente digital em seu dia-a-dia. A empresa afirma que o mercado de PDAs (Personal Digital Assistants), no ano 2000, deverá girar em torno de US$ 5 bilhões nos EUA.

A corrida por esse mercado começou este ano. Depois de mais de um ano de expectativa, a Apple lançou o Newton, o primeiro assistente digital digno de receber esse nome. Mas afinal, o que é um assistente digital?

Como a Apple faz questão de frisar, o Newton não é uma ferramenta de trabalho, como uma caneta, um pincel ou um computador. Ele foi criado para analisar sua rotina de trabalho e tomar a iniciativa de ajudá-lo. O Newton é exatamente aquilo que você sempre precisou, mas nunca soube que precisava.

POR FAVOR, SEU NEWTON, DIGITE ISTO PARA MIM

Se o Newton fosse uma invenção brasileira - sem ter que prestar contas aos politicamente corretos - provavelmente iria se chamar Amélia ou Rosinete. Ele faz quase tudo que uma boa secretária faz. Pega seus garranchos e rabiscos e transforma-os em notas impecavelmente digitadas e desenhos bonitinhos. Arquiva informações, ordena sua lista de telefones, organiza sua agenda e ainda lembra você de seus compromissos diários. Manda fax, imprime documentos e armazena dados em seu computador. Tudo isso pesando menos de meio quilo e cabendo no bolso da calça.

A tecnologia Newton é, na verdade, composta de três novas tecnologias: reconhecimento de escrita, database orientada por objeto e comunicação sem fio.

O reconhecimento de escrita cursiva é o que separa o verdadeiro PDA de um mero palmtop. Com uma tela de cristal líquido coberta por um tablet sensível à pressão, o Newton permite que você escreva nele com qualquer objeto pontudo. Você pode escrever livremente, misturando textos, desenhos e números. Escreva uma coluna de números e trace um risca no final que o Newton os somará automaticamente. E a precisão do reconhecimento tende a aumentar com o uso. Você pode "treinar" o Newton, corrigindo as interpretações erradas da sua letra.

O segredo da precisão do reconhecimento de escrita está na estrutura modular dos "reconhecedores" (recognizers), cada um destinado a analisar um tipo especifico de informação (mas trabalhando em conjunto), interpretando os itens baseados no contexto em que eles estão inseridos, na simetria do conjunto de dados e em interpretações anteriores. Segundo a Apple, esse caráter modular torna bastante fácil a tarefa de produzir novos recognizers para tarefas especiais, como reconhecer notação musical, línguas estrangeiras e fala.

Sabe aquelas idéias escritas em guardanapos, telefones anotados nas costas do talão de cheques e uma infinidade de rabiscos em papeizinhos? O Newton arquiva esses pequenos pedaços de informação exatamente como você arquiva: em pequenos pedaços. Essa é a tal database orientada por objeto. Cada coisa que você escreve é armazenada como uma unidade independente - um objeto – que pode ser agrupada, cruzada e reagrupada do jeito que você quiser. Você não precisa classificar um tipo de informação antes de anotá-la. O Newton encaixa automaticamente a informação na categoria a qual ela pertence – nota, desenho, telefone ou nome.

Só que pedacinhos de papel virtual são muito mais fáceis de organizar que os reais. Digamos que você marque uma reunião com o Dráusio, da gráfica Antibórnia. O Newton não só encontra um espaço em sua agenda para a reunião, como lhe apresenta o telefone e o endereço da gráfica, além do mapinha que você desenhou para lembrar como chegar lá.

POR FAVOR, SEU NEWTON, PASSE UM FAX PARA MIM

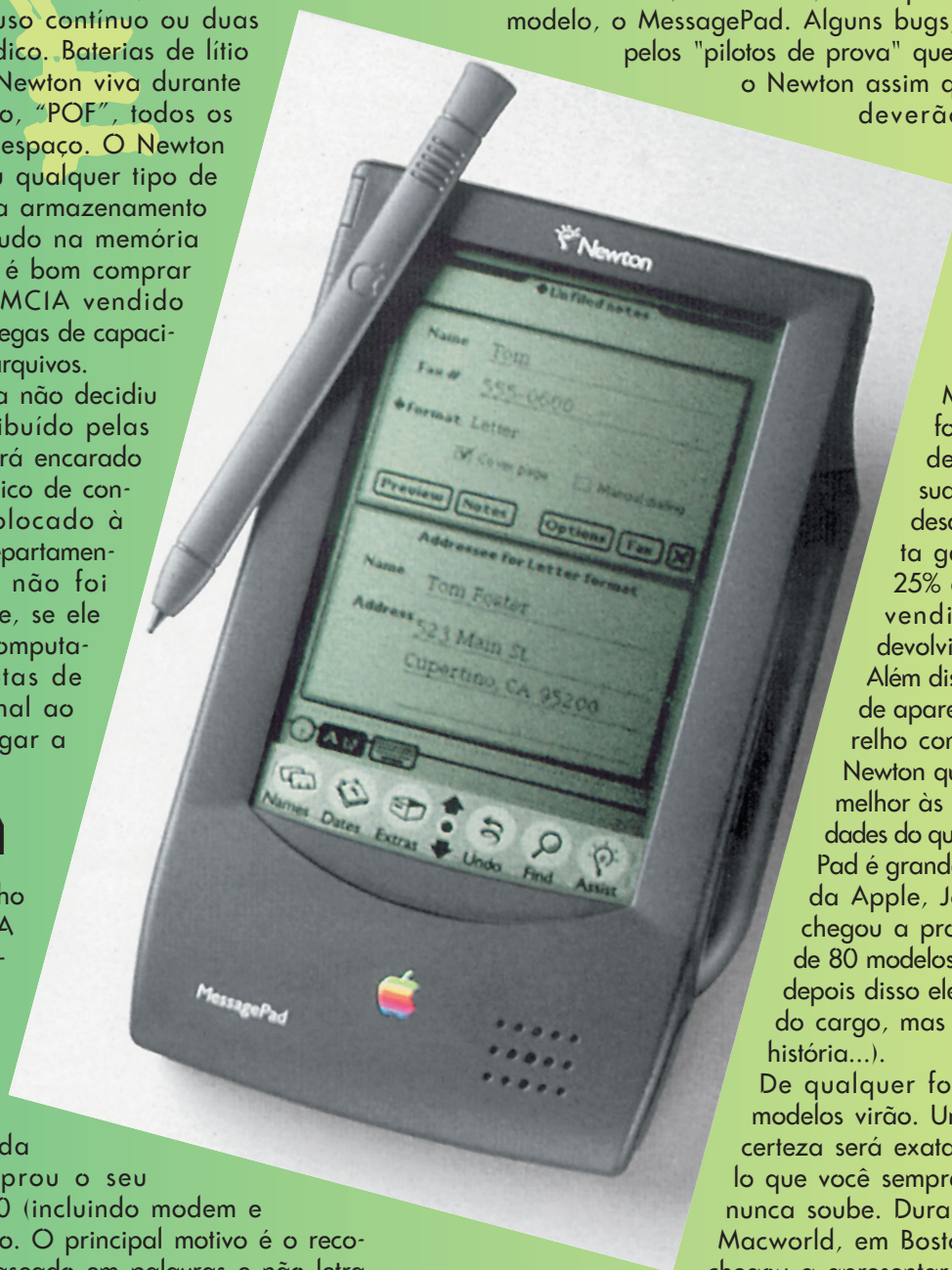
Os produtos com a tecnologia Newton podem trocar informações por meio de um transceiver infravermelho, sem precisar de cabos, como um controle remoto. Eles podem se comunicar à distância de um metro com outros Newtons a uma velocidade de 9.600 bps (bits por segundo). Futuramente a Apple deverá lançar um transceiver para Macs de mesa e impressoras.

O Newton também possui uma porta serial para se comunicar com computadores (Mac ou PC) ou diretamente com impressoras PostScript. Ela suporta o LocalTalk e pode conectar o Newton a um fax-modem. O software atual permite ao Newton mandar fax, mas não receber.

Todas essas conexões exigem um certo investimento em cabos, conversores e softwares para que você possa

exportar e importar dados entre o Newton e os principais programas para o Macintosh. Com o Newton Connection Kit (US$ 129), é possível simular o ambiente Newton em um Mac ou em um PC. A versão Connection Pro (U5$ 199) permite importação e exportação em diversos formatos.
O Newton funciona com quatro pilhas alcalinas, uma bateria de níquel-cádmio recarregável ou um adaptador AC/DC. Com as pilhas alcalinas, funciona durante seis horas de uso contínuo ou duas semanas de uso esporádico. Baterias de lítio mantêm a memória do Newton viva durante seis meses. Depois disso, "POF", todos os seus dados vão para o espaço. O Newton não tem disco rígido ou qualquer tipo de componente interno para armazenamento de dados. Ele guarda tudo na memória RAM ou ROM. Por isso é bom comprar também um cartão PCMCIA vendido pela Apple com 1 ou 2 megas de capacidade para becapar seus arquivos.
No Brasil, a Apple ainda não decidiu se o Newton será distribuído pelas revendas Apple ou se será encarado como um produto eletrônico de consumo, podendo ser colocado à venda até em lojas de departamentos. O preço também não foi definido. Só se sabe que, se ele for enquadrado como computador dentro das alíquotas de importação, o preço final ao consumidor deverá chegar a US$ 1.350.

TESTAMOS O NEWTON

Dois membros do conselho editorial de MACMANIA testaram o Newton e tiveram reações diferentes. Caio Barra Costa testou o Newton na Macworld e o considerou a maior invenção do homem desde a cocada preta. Já Dimitri comprou o seu nos EUA por US$ 1.200 (incluindo modem e case) e ficou desapontado. O principal motivo é o reconhecimento de escrita, baseado em palavras e não letra por letra. Quando você escreve em inglês, o reconhecimento de escrita se mantém em um nível bastante razoável, que tende a melhorar com o tempo. Mas enquanto não houver um software específico para reconhecimento de palavras em português, o leito é desligar o *word spelling,* o que diminui drasticamente a inteligência do bichinho. Tirando essa ressalva, aprovamos incondicionalmente o novo brinquedo da Apple. Sua interface consegue ser mais intuitiva que o Mac. Errou? Basta rabiscar a tela que o erro some em uma nuvem de fumaça e um som de "POF".
O treino de caligrafia através do Tetris é uma idéia genial. Você deve escrever uma palavra que cai pela tela. Se o Newton reconhecê-la, a palavra vira uma bomba que destrói os tijolinhos. Se não, ela vira mais tijolinhos que vão se amontoando.
Não recomendamos, no entanto, a compra do primeiro modelo, o MessagePad. Alguns bugs, detectados pelos "pilotos de prova" que compraram o Newton assim que ele saiu, deverão ser solucionados e a tecnologia de reconhecimento de escrita tende a melhorar. O MessagePad foi um sucesso de vendas em sua estréia, mas desapontou muita gente. Quase 25% dos Newtons vendidos foram devolvidos.
Além disso, a chance de aparecer um aparelho com tecnologia Newton que se adeque melhor às suas necessidades do que o MessagePad é grande. O ex-CEO da Apple, John Sculley, chegou a profetizar mais de 80 modelos em 94 (OK, depois disso ele foi chutado do cargo, mas isso é outra história...).
De qualquer forma, novos modelos virão. Um deles com certeza será exatamente aquilo que você sempre precisou e nunca soube. Durante a última Macworld, em Boston, a Apple chegou a apresentar alguns protótipos bastante criativos do que pode vir a ser o Newton no futuro.
Vire a página para um rápido preview.

O QUE VEM POR AÍ...

MEU PRIMEIRO NEWTON

Para ajudar crianças a aprender a escrever. Mostra palavras que devem ser copiadas e depois analisa a caligrafia da criança e diz quais letras estão boas e quais precisam ser melhoradas. Poderá incluir jogos, programas de desenho e educativos.

NEWTON DE PULSO

Capaz de armazenar uma enorme quantidade de informações de inventário e comunicá-la imediatamente ao computador da companhia. Pode ser utilizado para atualizar o inventário ou localizar um item em particular.

NEWTON SPORTS

Com esse Newton, que utilizará tecnologia de posicionamento global via satélite (GPS), você sempre saberá onde está, em qualquer lugar do mundo. Muito útil para viagens de veleiro, será a prova d´água. Inserindo um cartão de informação sabre uma determinada região, seu Newton poderá lhe dar sugestões de passeios, baseadas nos tipos de lugares que você costuma visitar.

NEWTON NEGRO

Com as duas unidades que compõem esse Newton, os estudantes nunca mais passarão pelo constrangimento de ter que ir até à lousa. O professor envia ao Newton Negro lições e exemplos armazenados e os alunos recebem as informações em seus Newtons de carteira. Opiniões e dúvidas podem ser enviadas pelos alunos ao Newton Negro para discussão em classe.

NEWTON DE GELADEIRA

Para tomar o lugar dos bilhetinhos pregados com ímãs, vem aí o Newton da família. Cada membro pode anotar recados, telefones úteis, listas de deveres e de compras (o Newton pode até avisar o que está faltando).

NEWTON JETSONS

O futuro é Newton. Que máquinas extraordinárias não nos trarão a união da telefonia e da informática com a portabilidade do Newton? Videofones celulares. Shoppings centers virtuais com milhares de produtos armazenados em CD-ROM, ao alcance de uma ligação telefônica. Telefones capazes de armazenar toda a sua agenda ou até a lista telefônica de sua cidade. Por esse pequeno preview, dá para perceber que, se a Apple perder a corrida pelo mercado de PDAs, não será por falta de imaginação.

Dia de luz,

festa de sol, você em um barquinho e um PowerBook a trabalhar. Que mais alguém pode querer da vida? Lançada em 91, a linha PowerBook, da Apple, galgou rapidamente o topo da lista dos laptops mais vendidos no mundo, tornando-se o objeto de desejo número 1 de quem já tem um Mac e quer outro. A consistência de sua interface gráfica e a facilidade de comunicação com outros computadores, aliada a uma infinidade de acessórios bonitinhos e poderosos, fez milhares de executivos trocarem seus Toshibas e IBMs pelos pequenos notáveis cor de chumbo. Só duas barreiras persistiam: os PowerBooks eram preto-e-branco e muito caros. Essas barreiras começaram a cair este ano, com o lançamento de dois novos modelos: o 180c, o primeiro PowerBook colorido de matriz ativa, e o 145B, o Mac portátil mais barato do mercado.

Heinar Maracy

O primeiro PowerBook colorido, o 165c, foi um fracasso de crítica e público. Apesar de rápido e eficiente, ele pecava por utilizar uma tela de cristal líquido de matriz passiva. O resultado eram cores embaçadas, redesenho de tela muito lento e imagens fantasmas quando se digitava ou movia o cursor um pouco mais rápido.
No 180c esses problemas foram resolvidos. Cores vibrantes, redesenho rápido e velocidade equivalente a um IIci. A tecnologia de matriz ativa é mais cara, mas dá à tela uma qualidade excelente. Você pode observá-la de ângulos bastante agudos, sem perda de qualidade. Em condições ideais (em uma sala com iluminação indireta, por exemplo), dá até para esquecer que se está trabalhando em uma tela de cristal líquido e não em um monitor de verdade.
A tela do 180c é menor que a dos outros PowerBooks (5,25" por 8,5"), mas em compensação ela é constituída de 640 x 480 pixels, dimensão 20% superior a dos outros portáteis e similar a de um monitor de 14". São 51.200 pixels a mais que na tela do 165c. Só que como esses pixels estão espremidos em um espaço de apenas 8,5", é natural que eles sejam bem menores. Isso dá ao novo modelo uma resolução de tela bem maior: 93 dpi contra as 77 do padrão anterior.

TELA VORAZ

A tela de 640 x 480 pixels do 180c é o maior inovação que o novo modelo traz em relação aos anteriores. Seguindo o padrão da indústria de computadores, tanto de Macs quanto de PCs, ela acaba com o probleminha irritante que eram alguns pixels que sobravam na parte de baixo da tela de 600 x 400 dos PowerBooks anteriores, O problema é que a tela colorida do 180c é uma voraz devoradora de baterias. Com quase um milhão de transístores em seu painel, o 180c puxa tanta força que a bateria dura menos da metade do tempo que duraria em um 180.
De resto, o 180c segue o caminho estabelecido pelo 180 e 165c. A saída de vídeo suporta 256 cores em monitores de 12" a 16". Com um adaptador é possível até ligá-lo em um monitor de PC, VGA ou SuperVGA. O chip 68030 tem um clock de 33MHz, com coprocessador matemático. Todas as portas padrão – seriais para modem e impressora, ADB, SCSI e som (entrada mono e saída estéreo) – estão no painel traseiro na mesma disposição que os modelos anteriores. O 180c tem ainda um microfone embutido ao lado da tela e um slot que aceita a maioria dos modems existentes para PowerBooks. Ele vem com 4Mb de RAM soldados na placa e aceita mais 10MB de SIMMs (há controvérsias, iá que a Apple não fabrica SIMMs de 10MB).
Custando cerca de US$ 4.000 nos EUA e chegando, na melhor das hipóteses, por US$ 7.000 no Brasil, a quem pode interessar uma máquina dessas? Para a maioria dos usos mais comuns do PowerBook – como processamento de textos, banco de dados e telecomunicação – a cor é um artigo supérfluo, para não dizer desnecessário. Para quem faz apresentações multimídia ou tem um portfólio eletrônico, o 180c é o Mac ideal. Roda QuickTime sem problemas e tem uma definição de tela capaz de impressionar qualquer cliente. Para jovens executivos com perspectivas de ascensão, também não há nada melhor. Um laptop iá é um símbolo de status. Um laptop Macintosh, com cores melhores que as de qualquer PC, som embutido e um design de cair o queixo é promoção certa.
Sempre é bom lembrar, no entanto, que 94 será o ano em que tudo irá mudar mais uma vez e nada será como antes. O PowerPC vem aí e é possível que a Motorola lance um chip 040 com menor consumo de energia para os PowerBooks e dê origem a uma nova série, com alterações radicais em relação aos modelos atuais. PowerBooks baseados no chip PowerPC 603 devem chegar ao mercado somente em meados de 1995.

> Lançada em 91, a linha PowerBook da Apple galgou rapidamente o topo da lista dos laptops mais vendidos do mundo.

B DE BARATO

A principal diferença entre o PowerBook 145B e seu antecessor, o agora descontinuado 145, é o preço. A Apple conseguiu reduzir em 25% o custo de manufatura do modelo. Essa redução foi repassada ao consumidor por motivos exclusivamente mercadológicos. Apesar do estrondoso sucesso no início, os PowerBooks começaram a perder terreno no competitivo mercado de laptops para modelos da Toshiba, IBM e outros. O preço foi cortado com quase nenhuma perda do lado do usuário. Perderam-se os disquetes do sistema e o microfone, que não são vendidos juntos com o 145B. O preço nas revendas dos EUA é de US$ 1.649 para uma configuração 4/40 e US$ 1.899 para a 4/80. Ele utiliza um chip 68030 de 25MHz e uma velocidade comparável a um IIci. O novo modelo traz também todas as idiossincrasias do 145. Não há saída de vídeo para um segundo monitor, não pode ser ligado pelo SCSI e não comporta um coprocessador matemático (um problema para quem utiliza planilhas ou programas de cálculo intensivo).
Com o fim do Classic (leia na seção TidBits, pág. 8), o PowerBook 145B deve se tornar o único modelo portátil e barato o suficiente para tarefas que não requerem cor ou grande capacidade de processamento, como entrada de textos ou contabilidade. Mas para isso vai precisar de um preço ainda menor para poder competir com a alternativa PC.

POWERBOOK

PowerBook 180c: a menor e a melhor tela entre todos os Macs portáteis

A VOZ DO USUÁRIO

Nem tudo são flores no reino dos PowerBooks. Dimitri Lee, nosso conselheiro que se autoconsidera um "piloto de provas da Apple", coleciona PowerBooks desde o tempo do Portable (para quem não sabe, o Portable foi a primeira tentativa da Apple de fazer um Mac "transportável". Pesava quase tanto quanto um Classic e de portátil não tinha nada). Dimitri tem o estranho hábito de desmontar e remontar seus PowerBooks, quando acha que algo não está funcionando bem. Fora isso, ele utiliza o PowerBook para realizar operações bancárias e para o processamento de dados de sua empresa. Para ele, o maior problema do 180c é o mesmo dos outros PowerBooks: a bateria.

"Na primeira vez que a bateria do meu PowerBook acabou, depois de pouco mais de trinta minutos de uso, eu achei que ela estava quebrada. Depois me acostumei a levar cinco ou seis baterias em viagens" (Dimitri se mostrou bastante cético em relação às novas baterias de *nickel metal hydride* anunciadas pela Apple). "Outro problema que tive com o 180c foi em relação à memória. Eu gosto dos meus Inits. Só que os quatro megas que vêm instalados no PowerBook não são suficientes para sustentá-los. Os SIMMs de memória do 160c não são compatíveis com os slots do 180c, logo, tive que comprar mais memória para chegar aos 10MB que preciso para trabalhar. Instaladas as memórias, outra surpresa. Depois de duas horas de trabalho, os SIMMs se aquecem demais, o Mac dá bomba. A Apple diz que o problema é do fabricante das memórias e o fabricante diz que a culpa é da Apple. Estou pensando em puxar uma gambiarra e instalar as memórias na parte de fora do Mac, atrás da tela. Vou ficar com um Mac Frankenstein, mas pelo menos as memórias vão receber ventilação."

NOVOS DUOS

A linha de PowerBooks Duo vai ganhar dois novos modelos, o 250 e o 270c. Por dentro, o 250 é igual ao Duo 230. A diferença está na tela de LCD de matriz ativa, que como a do PowerBook 180, pode mostrar 16 tons de cinza. Já o 270c será o primeiro Duo a ter uma Unidade de Ponto Flutuante (FPU, também conhecida como coprocessador matemático), a capacidade de chegar a 32MB de RAM e uma tela de LCD de matriz ativa de 8,4". Surpreendentemente, ele terá capacidade de cor de 16 bits (16.000 cores simultâneas) em 640 x 400 pixels, ou de 8 bits (256 cores) em 640 x 480 pixels.

Os dois novos Duos utilizam o novo modelo de bateria de *nickel metal hydride* (NiMH) que deverá estar em breve disponível para os PowerBooks. Segundo a Apple, a nova bateria mantém funcionando o 250 de 2,5 a 6 horas de uso contínuo (ha!) e o 270c por 2 a 4 horas (ha, ha, ha!).

Os preços nos EUA estão sendo estimados em US$ 2.750 para o 250 e US$ 3.300 para o 270c. A Apple promete também upgrades para os modelos atuais.

MODELO	145	145B	160	165c	180	180c
Tipo de tela	P&B passiva	P&B passiva	Cinza passiva	Colorida passiva	Cinza ativa	Colorida ativa
Número de pixels	640 x 400	640 x 480	640 x 400	640 x 400	640 x 400	640 x 480
Tamanho da tela (polegadas diagonais)	9,8	9,8	9,8	8,8	9,8	8,4
Peso (kg)	3,4	3,4	3,4	3,5	3,4	3,55
Preço (US$/BR) (4/80)	Não disponível	3.230	3.790	4.500	5.630	7.120

PAINT ALCHEMY

Xaos Tools
Preço: US$ 99
Configuração: Mac colorido, System 6.07 ou superior
Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

Está cada vez mais fácil bancar o artista usando um Mac. Um acessório para o Photoshop e um programinha trazem mais opções pros Van Goghs que querem transformar fotografias em pinturas. O primeiro é o Paint Alchemy; o segundo é o Monet.

O Paint Alchemy é mais uma obra da Xaos (pronuncia-se *quêos*) Tools Inc. É uma empresa norte-americana que tem feito merchandising esperto, produzindo alguns dos efeitos especiais do filme *O Passageiro do Futuro* e a abertura da série *Liquid Television*, exibida pelo MTV. É seu terceiro lançamento importante neste ano. Os outros dois são para máquinas Silicon Graphics: o Pandemonium, um programa de processamento de imagens animadas, e o nTitle, que gera caracteres texturizados.

No fundo, o Paint Alchemy é uma versão muito econômica e sem animação do Pandemonium.

Trata-se de um plug-in para o Photoshop. Depois de instalado, é acessado pelo menu de filtros. Seleciona-se uma área da imagem a ser trabalhada e *presto!*, aparece um menu do tipo dos Gallery Effects, da Aldus. Nele estão o editor e os parâmetros de controle do tamanho dos pincéis, cor, ângulo, transparência; todos subdivididos em comandos muito precisos. Por exemplo, dá para controlar a forma como as pinceladas se organizam sobre a imagem e o quanto seu tamanho varia ao longo da área modificada.

Alguns parâmetros são definidos pelas características da foto, como saturação e luminância. Isto é: com algum teste, dá para simular as mudanças de direção da mão que são feitas numa tela de verdade, conforme a claridade que se pretende da figura. Na verdade, as combinações de recursos são tantas que se pode levar muito tempo testando até encontrar um repertório que satisfaça o gosto pessoal.

O pacote traz 36 pincéis e 75 "estilos" (conjuntos de parâmetros pré-ajustados), que podem ser modificados.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE SOFTWARES

INTUITIVIDADE- Até onde você pode ir, sem abrir o manual.

INTERFACE- A cara do programa. O jeito com que ele se comunica com o usuário.

PODER- O quanto o programa se aprofunda em sua função.

DIVERSÃO- Só para games, dispensa explicações.

CUSTO/BENEFÍCIO- Veja aqui se o programa vale o quanto pesa.

Um disquete opcional traz mais 50 pincéis. Alguns deles são tão bobos (como o logo da Xaos, ou uma letra "A") que talvez valha mais a pena economizar os US$ 20 do disquete e pesquisar uns pincéis particulares, já que há a opção de importar imagens em formato PICT para usar como pincéis.

Conclusão: se o Photoshop 2.5 atende às preces de todos que acharam que faltava alguma coisa em suas versões anteriores, o Paint Alchemy é o tipo da ferramenta *power* para ele. Faz boa parte do que se espera do Painter (da Fractal Design), com a facilidade de manejo do Photoshop. Não é indispensável, mas ocupa pouco espaço (216K, mais 1,5 Mb de pincéis), é divertido e dá ótimos resultados.

Marcos Smirkoff

Xaos Tools: (001) 415-487-7000

Ilustração original de Marcos Smirkoff feita no Adobe Photoshop...

...que fica assim após algumas pinceladas do Paint Alchemy...

...e toma um ar impressionista depois de passar pelo Monet.

ILLUSTRATOR 5.0
Adobe Systems
Preço: US$ 703 (BR)
Configuração: Mac colorido, System 7 ou superior
Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

Uma das mais duras batalhas entre softwares para o Mac sempre foi Aldus FreeHand x Adobe Illustrator. Cada programa tem seu público cativo e seus defensores ardorosos, sempre à espera de uma nova versão que ponha o adversário no chinelo. O FreeHand 3.1, com sua capacidade para canetas sensíveis à pressão e melhor gerenciamento de cores, havia deixado o Illustrator 3.0 comendo poeira. Mas eis que chega o novo Illustrator 5.0, que começa a converter os mais empedernidos freehandistas.

O salto qualitativo foi tão grande e tão rápido que não houve tempo hábil para a Adobe lançar o 4.0, que foi lançado no mercado Windows mas no Mac não saiu da versão beta. Para começar, os três maiores problemas que faziam os discípulos do FreeHand torcerem o nariz para o software de desenho da Adobe foram resolvidos. Eles podem agora desenhar no modo preview, dividir suas ilustrações em layers e não precisam mais se preocupar com cada passo que executam. Com seis anos de atraso em relação a seu principal concorrente, o Illustrator finalmente permite múltiplos Undos (200, para ser mais preciso).

O uso da cor avançou bastante em relação à versão anterior. Agora existe uma palete flutuante de cores que permite criar e aplicar com extrema facilidade cores, blends e padrões. O programa inclui também algumas ferramentas tradicionais do Photoshop, como conta-gotas, baldinho e gradient fill para especificar a orientação de um degradê.

Só isso mais a superioridade natural que o Illustrator sempre teve na edição de texto e confecção de gráficos e tabelas seria o suficiente para convencer qualquer um. Mas a Adobe não parou por aí. O Illustrator 5.0 é o primeiro programa de desenho a utilizar filtros plug-ins – miniprogramas capazes de distorcer e alterar a imagem desenhada – semelhantes aos plug-ins do Photoshop. Os mais espetaculares são os filtros Pathfinder, que criam novos caminhos ao escolher os pontos de união, intersecção ou a diferença entre dois ou mais objetos sobrepostos. Infelizmente, você precisa de um Mac com FPU (coprocessador matemático) para poder utilizar os filtros Pathfinder. Mas donos de LC II, IIsi e Centris 610 não precisam se desesperar. Com um programinha shareware chamado Software FPU (John Neil & Associates, RO. Box 160699, Cupertino, CA, 95016) é possível enganar o programa e utilizar os filtros. Eles ficam um pouco mais lentos, mas nada muito dramático. E você economiza US$ 200.

Mas a Aldus já está soltando uma versão demo do FreeHand 4.0 que promete mudanças significativas, com mais paletes e novas ferramentas. A luta continua.

Tony de Marco

Compucenter: (011) 257-0577

Ilustração de Philip Ting que integra o novo pacote do Adobe Illustrator 5.0

APERTE ⌘-OPTION ANTES DE ESCOLHER ABOUT THIS MACINTOSH (SYSTEM 7) PARA VER A LÍNGUA DO SEU CURSOR.

RESENHAS

MONET 1.0.1

Delta Tao Software
Preço: US$ 78 (EUA)
Configuração: Mac SE, System 6.07 ou superior
Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

O Monet, apesar de ser um programa independente, é um primo pobre do Paint Alchemy. Como o nome sugere, serve para produzir imagens impressionistas. Traz 20 pincéis default, com a possibilidade de edição de outros 20, fora o que pode ser pintado e salvo como pincel.

Mas, se as opções são menores, o resultado aparece bem mais rápido. A pintura é feita em uma tela que oculta a imagem de referência original. Os parâmetros dos pincéis (tamanho, opacidade, variação de cor e saturação) ficam numa toolbox. A operação é como uma raspadinha: vai se revelando a imagem da tela de referência alterada pelo pincel escolhido.

O melhor que o Monet oferece em termos de interatividade é mudar a direção da pincelada conforme o movimento do mouse (ou da caneta, no caso de se usar um tablet). Ele também grava os movimentos do mouse como macro, permitindo repetir-se uma mesma pintura sobre diferentes imagens de referência. Há uma opção de se usar os pincéis com anti-alias ("suavizando" suas bordas), mas é mancada: o programa fica lerdo.

A vantagem da rapidez de operação faz do Monet um programa interessante como auxiliar de outros programas. Já que ele também não é muito grande (644K), dá para usá-lo para transformar imagens e depois reprocessá-las no Adobe Photoshop ou no Painter, da Fractal Design.

Delta Tao Software: 760 Harvard Ave. Sunnyvale CA 94087

SPECTRE SUPREME

Velocity Development

Preço: US$ 89 (EUA)
Configuração: Mac SE, System 6.07 ou superior
Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

Spectre foi o logo que trouxe aos macintosheiros a primeira visão do que serão os jogos de Realidade Virtual. Seu Mac se transforma em um tanque futurista percorrendo um campo poligonal atrás de bandeirinhas e dando tiros em inimigos poligonais. Instalado em uma rede, é a maior ferramenta de antiprodutividade que uma empresa pode ter. Todos os funcionários viram soldados virtuais cujo único objetivo é ver seus colegas explodindo em pedacinhos. Pode até resolver algumas tensões internas, mas acaba atrapalhando o trabalho.

Quando o pessoal já estava cansando do Spectre e voltando para jogos menos viciantes, como Tetris ou Shanghai, eis que chega Spectre Supreme. Novos mundos, novos inimigos, novas armas. Do "Welcome to CyberNet" da abertura ao quadro de scores, o clima é pra hacker nenhum botar defeito.

Os novos inimigos estão bem mais agressivos. Como os Klingons, eles agora possuem escudos anti-radar e camuflagem ótica. Além de poder levar um tiro de onde menos espera, você corre o risco de cair em poças de ácido ou atolar na cyberlama.

O desafio aumentou, mas a variedade de armas também. O tanque Spectre ganhou mísseis inteligentes, granadas periféricas e uma bomba *spinner* que não mata, mas deixa o inimigo tonto por tempo suficiente para você mirar e acertar.

Velocity Development: (001) 415-274-8840

CLICKCHANGE

Dubl-Click Software
Preço: US$ 89 (EUA)
Configuração: Mac Plus, System 7 ou superior
Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

Power users e cybernerds podem ficar horas falando sobre interface gráfica e consistência entre programas, mas para nós, pobres mortais, a grande diferença entre o Mac e outras plataformas é que não existe um Mac igual a outro. Você pode mudar os ícones dos folders, colocar sons e imagens de abertura, mudar o padrão do fundo, a fonte do menu e dezenas de outras coisinhas que tornam seu computador pessoal realmente pessoal.

ClickChange é um programa simpático que leva a personalização do Mac a níveis nunca antes vistos. A redecoração começa pelo menu. Que tal trocar os velhos File-Edit-View-Label-Special por lindos ícones coloridos?

A partir daí, tudo pode ser customizado. Cursores em forma de dedão, cavalinho ou xícara de café. Botões 3D, menus e barras de título coloridos, sons absurdos em todos os tipos de operação. Graças ao ClickChange, posso digitar este texto ouvindo um nostálgico som de máquina de escrever com direito a barulho de carro voltando no Return.

Até aí, morreu o Neves. O que nunca faltou no Mac foram Inits e DAs inúteis e engraçadinhos que cedo ou tarde acabavam conflitando com algum programa, provocando bombas. A vantagem do ClickChange é que ele junta todos esses programinhas em uma interface bonita, eficiente e relativamente segura. E você ainda ganha um reloginho no menu!

Dubl-Click Software: (001) 818-888-2068

SIMPATIPS

GOD SUPREME

Para os gamemaníacos. A senha GOD digitada durante uma partida de Spectre (em rede ou não) permite que o jogador tenha uma visão olímpica do campo do jogo. A senha vale também para a nova versão Spectre Supreme.

ZOOM SEM LUPA

Para ampliar uma imagem na tela, sem usar a lupa, experimente usar ⌘-Space e arrastar o mouse na área que você deseja ampliar. Funciona em vários softwares. No QuarkXPress, use a tecla Control.

NOW SHORTCUTS

A nova versão do NowMenus (incluída no Now Utilities 4.0) permite adicionar comandos de tecla para funções de menus de vários programas e do Desktop. Você pode colocar atalhos de teclado a comandos como Make Alias, Empty Trash e até o Compress e Expand, do DD. Basta segurar o menu no item que você quiser e digitar o comando, sem largar o mouse.

PASSANDO PARA O 7.1

Para aqueles que pretendem fazer o upgrade para o System 7.1 ou acabaram de comprar um Mac com essa versão do sistema e não sabem que programas são compatíveis, a solução se chama Compatibility Checker 2.0, um programinha distribuído gratuitamente pela Apple que lista as principais incompatibilidades. CC faz também um scan de seu System Folder e, ao encontrar um Init, DA ou Control Panel conflitante, pergunta se você gostaria de movê-lo para uma pasta chamada "May Not Work with System 7.1". O programa gera um relatório completíssimo (incluindo o telefone dos desenvolvedores de software) e muito bem editorado (mostra até os ícones dos programas) para você imprimir e guardar.

ATM

Se você usa o ATM (Adobe Type Manager), não é necessário instalar todas as Screen Fonts no sistema. Abra sua "maleta" de fontes e deixe somente um corpo de cada tipo de fonte (faça um backup antes!!!).

Puzzle

Se você gosta do Puzzle (do Apple Menu) que vem junto com o System 7, saiba que é possível personalizá-lo. Abra um desenho, copie para o Clipboard (⌘-C) e depois, no menu do Puzzle, faça um Paste (⌘-V).

MUDE A CARA DAS SUAS PASTAS PREDILETAS

Está no manual, mas quem lê manual? Para aqueles que ainda não sabem como mudar a cara dos folders para aqueles iconezinhos lindos que enfeitam nossos desktops, lá vai:

1 - Faça um desenho em qualquer programa paint (Photoshop, por exemplo);
2 - Selecione e copie seu desenho (⌘-C);
3 - Pinte o folder que você quer mudar e dê Get Info (⌘-I);
4 - Clique no ícone da pastinha e dê Paste (⌘-V).

Presto! Você já tem sua pastinha própria, pessoal e intransferível.

Alguns cuidados devem ser observados. Não faça desenhos grandes, porque ficarão ininteligíveis quando reduzidos para o tamanho de uma pasta. Ícones são desenhos de tamanho padrão: 32 x 32 pixels. O ideal é trabalhar com uma visão de 800%, para os pixels ficarem grandes na tela. Procure não usar fundos brancos, que tornam as pastas difíceis de clicar. Para ter um controle maior sobre o desenho, o melhor é utilizar um programa para criação de ícones como IconMaker, Icon Editor, I Like Icon ou Icon 7.

PAGEMAKER OK

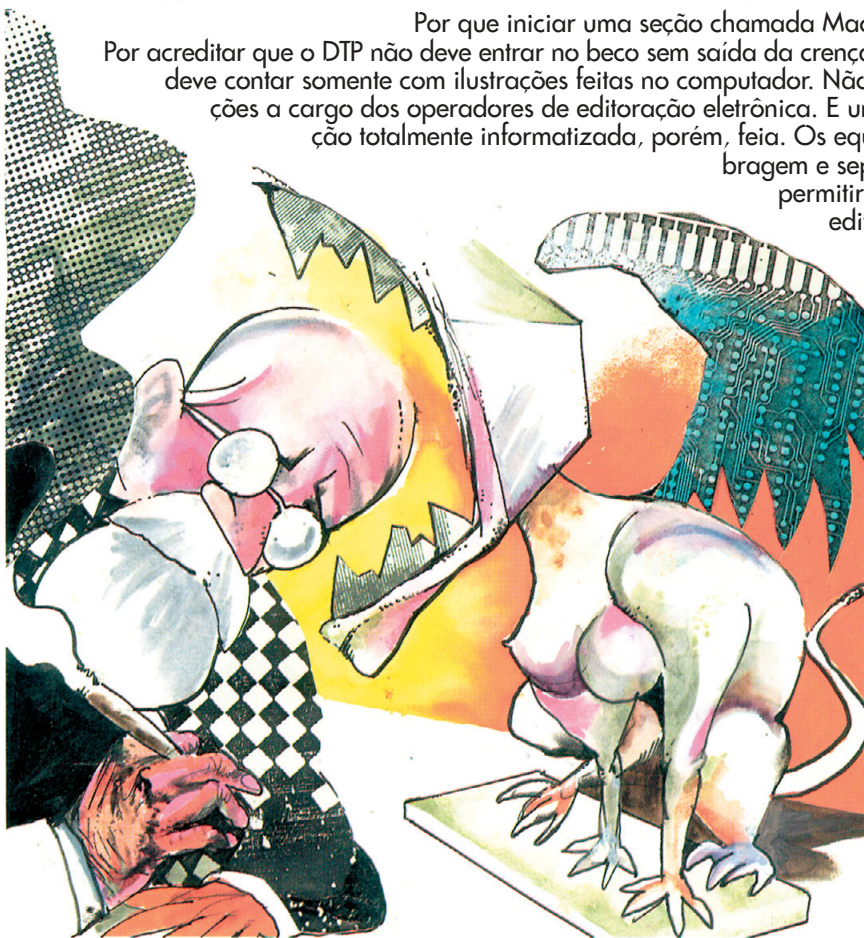
Para não ter que clicar três ou quatro OKs quando está modificando um estilo ou executando uma função que abre várias janelas de diálogo, clique na primeira janela com Option apertado que as outras se fecham automaticamente.

CLIQUE COM OPTION SOBRE O NÚMERO DA VERSÃO DO CACHE 7.0.1 (NO QUADRA) PARA VÊ-LO VOAR.

MAC ARTISTA

MARIZA ARRASA A 9.000 PONTOS POR POLEGADA

Imitando passarinho, ela enfia o estilete num desenho. A textura de circuito impresso atrás do recorte se transforma numa asa. Pintando com esponja, distorcendo uma xerox ou apenas com uma caneta, Mariza dá um show de competência e velocidade. Seu olho enxerga mais longe quando vê num fax mal transmitido, num caco de outdoor, uma beleza que só percebemos quando esse fragmento iá está incorporado ao seu desenho. Nascida na Guatemala, sua vida de filha de embaixador e seu espírito aventureiro a levaram a conhecer a Suíça, Alemanha, Espanha, México, Peru, Itália, Paraguai, França, Bélgica, Grécia, Argentina, Iraque, Kuait, Jordânia, Síria, Líbano, El Salvador, Honduras e Estados Unidos. Colaborou numa infinidade de publicações, tendo na parceria com Paulo Francis (no Pasquim e na Folha de S. Paulo) sua mais evidente contribuição à valorização do espaço dado ao ilustrador. Magnética, influencia a todos que têm acesso ao seu trabalho e personalidade. Sorte dos ilustradores e leitores do Jornal da Tarde, onde atualmente ela destila a maior parte da sua obra. Seu telefone de contato no JT é (011) 856 2171.

Por que iniciar uma seção chamada Mac Artista com uma artista que não utiliza o Mac? Por acreditar que o DTP não deve entrar no beco sem saída da crença que uma publicação feita por meios eletrônicos deve contar somente com ilustrações feitas no computador. Não se deve cair na tentação de deixar as ilustrações a cargo dos operadores de editoração eletrônica. E uma saída fácil para se conseguir uma publicação totalmente informatizada, porém, feia. Os equipamentos para digitalização de imagens, calibragem e separação de cores já evoluíram o suficiente para permitir a colaboração entre o que há de melhor na editoração eletrônica e os melhores artistas, independente do meio que utilizam. Neste número, unimos um equipamento que é a última palavra em scanners planos com a arte da ilustradora Mariza, que utiliza colagens com materiais diversos e uma enorme riqueza de texturas, impossíveis de se adaptar a um scanner cilíndrico. O resultado esta aí. Mariza a 9.000 dpi.

Para digitalizar as colagens e ilustrações de Mariza, MACMANIA utilizou um sistema compatível apenas com a plataforma Macintosh: o CromaGraph S 2000, da Linotype-Hell, distribuído no Brasil pela Gutenberg.
O sistema é composto por um scanner plano de 9.000 dpi, um monitor especial e o software para tratamento de imagens LinoColor. O sistema tem 45 *presets* capazes de ajustar a imagem do monitor a qualquer tipo de imagesetter utilizada. A interface é totalmente Mac, com alguns recursos semelhantes aos do Photoshop. Une a qualidade de um scanner cilíndrico com a facilidade de operação de um scanner plano. Qualquer um aprende a operar com dois ou três dias de treinamento.
Preço: US$ 120 mil.

FAZENDO A FEIRA NA MACWORLD

A Macworld Expo é uma feira que se realiza ao longo do ano em várias cidades do mundo, sendo que as principais são San Francisco (em janeiro) e Boston (em agosto). Nosso conselheiro editorial Caio Barra Costa visitou a Macworld/Boston com um crachá de programador, que lhe abriu algumas portas inacessíveis aos meros mortais.
Aqui está o que mais lhe chamou a atenção.

Caio Barra Costa

Mac AV: ele fala, ouve, escreve e lê

NEWTON

O Newton existe, funciona e foi a grande sensação da feira. Além de uma área de exposições exclusiva no Symphony Hall, ele estava nos stands da Apple, das revendas de Mac, da Sharp e nas mãos de todos que queriam mostrar ao mundo como eles são Hi-Tech. Nos stands dos revendedores Apple, formavam-se filas enormes para comprá-lo a US$ 900. No catálogo deste mês da *Mac Warehouse,* ele está anunciado por US$ 600.
Experimentar um Newton não era das coisas mais simples. Os stands dos revendedores tinham uns displays bonitinhos, onde o Newton deveria ficar encaixado para o público experimentar, mas que sempre estavam vazios, porque as unidades de exposição acabavam sendo vendidas. O stand da Apple vivia superlotado, mas o da Sharp – que está lançando um modelo do Newton – não recebia tanta atenção do público, que achava que ali veria uma nova versão da Wizard ou algo assim.
Escrevendo em inglês, o reconhecimento de escrita é impressionante: entendeu minha letra sem problemas. Já o meu nome não foi tão fácil, tive que pedir para ele mostrar um tecladinho na tela e "digitar", depois disso ele passou a reconhecer. Em português fica mais difícil. Quando escrevi "um" ele entendeu "one", conforme pude notar; quando continuei escrevendo, ele não estava traduzindo, mas usando um dicionário de inglês para ajudar no reconhecimento, o que causava as interpretações mais surreais. Desligar o dicionário não é a solução, porque o reconhecimento fica mais lento e menos preciso. Você não tem acesso à "inteligência" do Newton escrevendo em português: ele sabe o que é *lunch,* mas não tem a mínima idéia do que é *almoço.*
Para nós sobram duas alternativas: ou manter uma agenda em inglês ou esperar (sentados) uma versão brasileira do Newton.

LINHA AV

Competindo com o Newton pela atenção do público, estavam o Centris 660AV e o Quadra 840AV. As novas máquinas da Apple chamavam a atenção pelas novas capacidades: sua porta DAV (Digital Audio Visual), que permite entrada e saída de vídeo padrão NTSC, e seu chip DSP (Digital Signal Processing) que, além de introduzir som com qualidade de CD, permite que seu Mac funcione como modem, fax, intercomunicador, secretária eletrônica ou videofone.
Os Macs AV vêm com o software PlainTalk que, utilizando o chip DSP, traduz voz em comandos de computador e texto em fala. O comando por voz não necessita de treinamento, mas, por enquanto, só entende vozes de adultos norte-americanos (os que falam inglês com sotaque de Cupertino), com aproximadamente 90% de acerto. Módulos para outras línguas são prometidos para breve (ha! ha! ha!). Para auxiliar o usuário na programação de tarefas comandadas por voz em diversos programas, a Apple está incluindo o QuicKeys 3.0 no sistema operacional dos Macs AV. Já a conversão de texto em fala – que também só funciona em inglês – ainda parece voz de computador, mas tem um desempenho muito melhor que o MacinTalk e é perfeitamente inteligível. E o melhor, você

não precisa ter um Mac AV para impressionar seus amigos com um computador que lê o que você escreve. Com o Control Panel Speech Manager e a versão 7.2 do TeachText, qualquer Mac pode aprender a falar. Você ainda pode escolher entre vozes com nomes sugestivos, como Brenda, Mr. Otis ou Robovox, todos com aquela característica entonação de C3PO. Você pode instalar o PlainTalk, com vozes de melhor definição, mas ele ocupa três megas do seu disco. Através do Speech Manager, é possível entender o que é o tal reconhecimento concatenativo de palavras. Quando você digita *Dr.*, ele lê *doctor*. Se você escreve *VI*, ele lê *six*. Ou seja, o reconhecimento é baseado mais nas palavras e no contexto em que elas estão inseridas do que na análise de letra por letra.

Por enquanto, a conversão de texto em fala não é nada mais que um brinquedinho, mais um dos *funny tricks* que o Mac tem aos montes. Mas a Apple crê piamente que é um grande passo no melhoria da chamada "interface humana" dos programas. Tanto que lançou o PlainTalk Text-to-Speech Developer's Toolkit, uma ferramenta para que os desenvolvedores de software possam incorporar o PlainTalk em seus programas e desenvolver aplicações específicas nas áreas de educação, acesso automático à informação por telefone e sistemas de acesso para deficientes físicos.

POWER PC

Numa aparição bastante discreta, o PowerPC também estava presente. No stand do Apple, apostava corrida com um 486 (66MHz). Ambos desenhavam fractais enchendo a tela; enquanto o 486 desenhava um, o PowerPC desenhava sete e um pedaço do oitavo. É claro que o concorrente do PowerPC não vai ser o 486, mas o tão comentado chip Pentium, da Intel. Em relação a ele, os desenvolvedores do PowerPC afirmam que ele é mais poderoso e tem a metade do tamanho do Pentium, o que significa que ele será bem mais barato.

Numa área dedicada aos programadores, havia uma sala cheia de PowerPCs, mas o acesso era restrito aos programadores registrados na Apple, mediante assinatura de compromisso de sigilo, para testes de seus softwares na nova plataforma.

A Apple está fomecendo aos desenvolvedores o Macintosh on PowerPC Software Development Kit, um ambiente para desenvolvimento de programas para Macs PowerPC que trabalha nos Macs atuais. Isso permitirá a chegada de novos programas no primeiro semestre de 94, data prevista para início da comercialização dos Macs PowerPC.

LIVE PICTURE

Uma dos tecnologias mais revolucionárias apresentadas na Macworld chamava-se FITS. É a base de um programa de manipulação de imagens chamado Live Picture, da HCS Software. O Live Picture representa imagens na tela como equações ao invés de pixels, chamadas de *proxies*. Dessa forma, tarefas demoradas que exigem redesenho de milhões de pixels, como mudança de forma, resolução e distorções, são realizadas a velocidades assombrosas, independentemente do tamanho da imagem.

Live Picture foi apresentado na Macworld pelo vice-presidente de Pesquisa e Desenvolvimento da HSC, Kai "KPT" Krause. Ele abria uma imagem escaneada de 230 Mb que era sucessivamente girada, distorcida e ampliada em questão de segundos. Tudo isso, no entanto, tem um preço. Live Picture, até agora o único software baseado na tecnologia FITS (logo virão outros), custa US$ 3.500.

SCREENIES

Um dos produtos que eu mais gostei na feira não torna você mais produtivo ou seu Mac mais poderoso, mas com certeza deixa seu Mac mais divertido, sem gastar memória ou dar pau no sistema. Sao as Screenies, molduras de papelão para seu monitor, em 51 desenhos diferentes. Elas vêm em dois tamanhos: um para monitores de 13, 14 e 15" e outro para os de 9" (com menor número de desenhos). São presas no monitor com quatro pedaços de velcro, permitindo fácil troca ou retirada.

Estou usando no meu Mac o Under Pressure, que dá a ele um ar de fábrica abandonada, com direito a válvulas enferrujadas, avisos de perigo e de lixo radioativo. Outros modelos legais são o Retro TV, que transforma seu monitor numa TV anos 50, e o Etch-a-Sketch, que imita aqueles brinquedos em que você desenha girando dois botões.

ACERTE SEU RELÓGIO PARA 1/1/92 E RESTARTE (SÓ SYSTEM 6.07) PARA DESCOBRIR COMO É "FELIZ ANIVERSÁRIO" EM JAPONÊS.

COM QUANTAS CORES SE FAZ UM MACINTOSH?

Esta seção tem como objetivo veicular as opiniões e reclamações dos leitores em relação aos serviços e produtos utilizados pelos usuários Mac. Os casos aqui apresentados são baseados em fatos verídicos. Os nomes dos personagens e empresas foram trocados para garantir sua privacidade.

(Leia com voz de Gil Gomes para aumentar a dramaticidade)

Ana Maria era uma jovem de 28 anos que queria comprar um computador. Depois de consultar alguns amigos, ela chegou à conclusão de que no seu caso – Ana Maria é dona de uma pequena confecção – o equipamento mais adequado seria um Macintosh. Mas qual Macintosh? Eram tantos modelos, tantas configurações e Ana Maria, uma jovem de 28 anos, não tinha muito dinheiro.

Ana Maria se dirigiu então a uma revendedora Apple. Era uma pequena revendedora, mas tinha boas ofertas, tinha ofertas realmente tentadoras. Ana Maria conversou durante alguns minutos com um vendedor que lhe apresentou duas opções. O vendedor disse que Ana Maria poderia levar um Color Classic ou um LC II, praticamente pelo mesmo preço. O elemento, digo, o vendedor afirmou que os dois tinham 4 megas de RAM e 40 de disco, um slot para expansão e capacidade para apresentar 256 cores simultâneas. Sim, duzentas e cinquenta e seis cores!

Ana Maria, uma jovem inexperiente de 28 anos, acabou levando para casa o LC II, levando em conta sua tela de 13 polegadas, bem maior que as 8" do Classic. Ao chegar em casa, começaram os problemas. Alguns programas simplesmente não abriam; um joguinho, que ela havia comprado para seu filho, só aparecia em preto-e-branco, e o programa de pintura, que ela tanto queria usar, estava com uma definição muito pior do que a que ela havia visto em outros Macs. Abrindo o Control Panel Monitors, Ana Maria teve uma chocante revelação. Seu LC II só suportava 16 cores! Ao ligar para a loja, Ana Maria, de 28 anos, teve uma revelação mais chocante ainda. Para atingir as 256 cores desejadas, ela precisaria desembolsar mais US$ 300 para instalar uma expansão de memória VRAM. Ou voltar à loja para trocar

seu monitor de 13" por um de 12"!

A VRAM (Video RAM) é uma placa de memória RAM que armazena os comandos QuickDraw emitidos pelo processador e os envia em forma de sinais de vídeo que serão lidos pelo monitor. O LC II é vendido em duas configurações, com 4 de RAM e 40 de disco; ele vem com 256K de VRAM, suficiente para mostrar 256 cores em um monitor de 12" (cores de 8 bits) ou 16 cores em um monitor de 13" (16 bits). Já na configuração 4/80, ele traz 512K de VRAM, o que significa que ele pode mostrar 32 mil cores em um monitor de 12" ou 256 em um monitor de 13".

Por que a Apple fabrica um computador colorido com capacidade de apenas 16 cores é um problema dela. Mas uma revenda autorizada com um funcionário que afirma que dois Macs são iguais, esquecendo o pequeno detalhe de que um tem 240 cores a menos, já entra nos limites dos direitos do consumidor nacional. No Brasil, quase a totalidade dos Macintoshes vendidos se destinam a executar trabalhos gráficos, tirando alguns iluminados que perceberam que ele é o melhor computador para fazer qualquer coisa, não só editoração eletrônica. Vender um Mac com um monitor pior que o de um PC é um desserviço prestado à Apple, às próprias revendas e a todos nós, usuários e catequizadores. Gastamos grande parte do nosso tempo e saliva para convencer os amigos a comprarem um Mac ao invés de um 486 com Windows, SuperVGA, placa disso, placa daquilo, para depois ouvir reclamações constrangedoras.

"O vendedor perguntou se eu iria comprar também o mouse opcional" (outro caso verídico). "O cara da loja não sabia o que era PhoneNet, mas disse que esse cabo servia para a mesma coisa."

Casos como esses ilustram o desamparo em que se encontram os consumidores de produtos Apple no Brasil. A CompuHelp (representante da Apple no Brasil) diz que tudo irá mudar quando estiver implantado seu ambicioso Plano de Capacitação dos Revendedores Apple, sabe-se lá quando. Aí todas as revendas terão funcionários treinados para responder suas dúvidas no ato da compra. Enquanto isso, o jeito é escrever para a coluna Ombudsmac.